

Manual de usuario

Lenguajes formales y de programación

Jose Carlos I Alonzo Colocho 201700965

Primer semestre 2020

Primeramente se mostrara una pantalla inicial con los datos del estudiante

```
-----Datos del estudiante-----  
| Lenguajes formales y de programacion |  
| Seccion: B- |  
| Carne: 201700965 |  
|-----|  
  
Presione enter para continuar
```

Al presionar la tecla “enter” se limpiará la consola y mostrara el menú principal, el cual contiene las opciones de poder desplazarse al menú de entretenimiento, menú de educación o cerrar la aplicación, pudiendo seleccionar una de estar ingresando el número correspondiente y presionando “enter”.

```
-----Menu Principal-----  
| 1. Menu Entretenimiento |  
| 2. Menu Educacion |  
| 0. Salir |  
|-----|  
  
Presione el numero de la accion a realizar: █
```

Si selecciono la opción 1 la consola se limpiará nuevamente y se desplazará al menú de entretenimiento, el cual cuenta con dos opciones que son cargar archivo .mascotas o regresar al menú principal, estas acciones se realizan cuando se teclea el número correspondiente y luego haber pulsado la tecla “enter”.

```

-----Menu Entretenimiento-----
| 1. Carga del archivo .mascotas |
| 0. Regresar al menu principal |
|                               |
-----
Presione el numero de la accion a realizar: 

```

Si se seleccionó la opción 1, aparecerá una línea de texto solicitando la ruta del archivo .mascotas, el archivo será ejecutado luego de haber escrito la dirección y haber pulsado la tecla “enter”

```

-----Menu Entretenimiento-----
| 1. Carga del archivo .mascotas |
| 0. Regresar al menu principal |
|                               |
-----
Presione el numero de la accion a realizar: 1
Ingrese la ruta del archivo: 

```

```

-----Menu Entretenimiento-----
| 1. Carga del archivo .mascotas |
| 0. Regresar al menu principal |
|                               |
-----
Presione el numero de la accion a realizar: 1
Ingrese la ruta del archivo: C:\Users\chepe\Desktop\animales.mascotas

```

Luego de haber leído el archivo el programa creara un archivo llamado “archivo.mascotas_result” que tendrá los resultados obtenidos de la ejecución de las instrucciones detalladas en el archivo de entrada .mascotas

```
archivo_mascotas_result Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
[28/2/2020 1:22] Se creo el pajaro jose
[28/2/2020 1:22] Se creo el gato jose
[28/2/2020 1:22] jose, Estoy exhausto. Dame de comer 2.5 gramos para ir.
[28/2/2020 1:22] jose, Estoy exhausto. Dame de comer 2.5 gramos para ir.
[28/2/2020 1:22] jose, Ya me mori.
[28/2/2020 1:22] jose, Si me conviene comerme al raton.
[28/2/2020 1:22] jose, Ya me comi al raton, ahora mi energia es: 15 Joules.
[28/2/2020 1:22] jose, Gracias. Ahora mi energia es: 48
[28/2/2020 1:22] jose, Gracias. Ahora mi energia es: 39
[28/2/2020 1:22] jose, Energia: 48, X: 0, Y: 0, Pajaro , vivo.
[28/2/2020 1:22] jose, Energia: 39, X: 1, Y: 1, Gato , vivo.
[28/2/2020 1:22] ----- Resumen global -----
[28/2/2020 1:22] jose, Energia: 48, X: 0, Y: 0, Pajaro , vivo.
[28/2/2020 1:22] jose, Energia: 39, X: 1, Y: 1, Gato , vivo.
[28/2/2020 1:22] -----
```

Estas acciones se realizan de la misma manera para los menús restantes teniendo en cuenta la extensión del archivo de entrada para el menú de correspondiente al almacén y a la calculadora, siendo estas las extensiones .almacen y .edu respectivamente.